



Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif

**KAJIAN PENGAPLIKASIAN ANIMASI KARTUN (2D) DI
DALAM KEMPEN KESELAMATAN JALAN RAYA UNTUK
KANAK-KANAK**

Nik Ramlah Binti Nik Haron

Ijazah Sarjana Muda Seni Gunaan dengan Kepujian
(Teknologi Seni Reka)
2009



1000273875

**KAJIAN PENGAPLIKASIAN ANIMASI KARTUN (2D) DI DALAM KEMPEN
KESELAMATAN JALAN RAYA UNTUK KANAK-KANAK**

NIK RAMLAH BINTI NIK HARON

Projek ini merupakan salah satu keperluan untuk
Ijazah Sarjana Seni Gunaan dengan Kepujian
Teknologi Senireka

Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif
UNIVERSITI MALAYSIA SARAWAK

2009

BORANG PENGESAHAN STATUS TESIS

JUDUL: KAJIAN PENGAPLIKASIAN ANIMASI KARTUN (2D) DI DALAM
KEMPEN KESELAMATAN JALAN RAYA UNTUK KANAK-KANAK

SESI PENGAJIAN : 2008 / 2009

Saya NIK RAMLAH BT NIK HARON

Mengaku membenarkan tesis* ini disimpan di Pusat Khidmat Maklumat Akademik,
Universiti Malaysia Sarawak dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:

1. Tesis adalah hak milik Universiti Malaysia Sarawak
2. Pusat Khidmat Maklumat Akademik, Universiti Malaysia Sarawak dibenarkan membuat salinan untuk tujuan pengajian sahaja.
3. Pusat Khidmat Maklumat Akademik, Universiti Malaysia Sarawak dibenarkan membuat pendigitan untuk membangunkan Pangkalan Data Kandungan Tempatan.
4. Pusat Khidmat Maklumat Akademik, Universiti Malaysia Sarawak dibenarkan membuat salinan tesis ini sebagai bahan pertukaran antara institusi pengajian tinggi.
5. * sila tandakan ☒

☐

SULIT

(mengandungi maklumat yang berdarjah keselamatan atau kepentingan seperti termaktub di dalam AKTA RAHSIA RASMI 1972)

☐

TERHAD

(mengandungi maklumat Terhad yang telah ditentukan oleh organisasi/badan di mana penyelidikan dijalankan)

☐

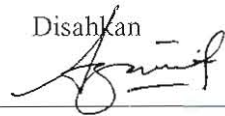
TIDAK TERHAD



Tarikh : 13-05-2009

Alamat tetap
Kg Manek Urai Baru,
18000 Kuala Krai,
Kelantan

Disahkan



Tarikh : 14/5/2009

Catatan : * Tesis dimaksudkan sebagai tesis bagi Ijazah Doktor Falsafah, Sarjana dan Sarjana Muda

* Jika Tesis ini SULIT atau TERHAD, sila lampirkan surat daripada pihak berkuasa / organisasi berkenaan dengan menyatakan sekali sebab dan tempoh tesis ini perlu dikelaskan sebagai SULIT atau TERHAD.

Projek bertajuk **Kajian Pengaplikasian Animasi Kartun (2d) Di Dalam Kempen Keselamatan Jalan Raya Untuk Kanak-Kanak** telah disediakan oleh **Nik Ramlah Binti Nik Haron** dan telah diserahkan kepada Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif sebagai memenuhi syarat untuk Ijazah Sarjana Muda Seni Gunaan dengan Kepujian (**Teknologi Seni Reka**)

Diterima untuk diperiksa oleh:

(En. Ahmad Azaini bin Abdul Manaf)

Tarikh:

PENGAKUAN

Penulis mengakui bahawa tidak terdapat bahagian penyelidikan, dihasilkan atau dilaporkan dalam tesis ini yang telah digunakan sebagai bahan sokongan untuk suatu ijazah atau kelulusan samada kepada universiti ini atau institusi pengajian tinggi lain.



(NIK RAMLAH BT NIK HARON)

No Matrik : 16831

PENGHARGAAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Syukur Alhamdulillah ke hadrat Illahi kerana dengan limpah dan kurnia-Nya dapatlah saya menyiapkan penulisan ilmiah projek tahun akhir ini dalam jangka masa yang telah ditetapkan.

Setinggi-tinggi penghargaan dan jutaan terima kasih yang tidak terhingga saya ucapkan kepada kedua ibu bapa saya, iaitu Nik Haron Bin Nik Man dan Che Shaidah Bt Awang. Berkat doa, restu serta pengorbanan yang tidak berbelah bagi untuk saya sampai ke tahap ini. Tidak lupa juga kepada ahli keluarga yang lain dan kawan-kawan yang banyak memberi sokongan serta galakan.

Di samping itu, setinggi penghargaan dan terima kasih saya tujukan istimewa buat pensyarah selaku penyelia dan sumber inspirasi saya iaitu En. Ahmad Azaini bin Abdul Manaf yang banyak memberi semangat, galakan dan tunjuk ajar untuk saya meneruskan dan menyiapkan projek penyelidikan ini. Tidak lupa juga kepada pensyarah Cik Salmiah Binti Abdul Hamid dan para pensyarah yang lain serta tutor Teknologi Seni Reka kerana memberi tunjuk ajar, galakkan dan sokongan kepada saya sepanjang tempoh penyelidikan ini.

Buat teman-teman seperjuangan serta kepada semua yang terlibat. Setinggi-tinggi terima kasih di atas bantuan dan jasa yang telah diberikan.

ISI KANDUNGAN

Isi Kandungan	i
Penghargaan	iv
Abstrak	v
Abstract	vi

BAB 1 LATAR BELAKANG KAJIAN

1.0	Pengenalan	6
1.1	Penyataan masalah	8
1.2	Objektif kajian	8
1.3	Kepentingan kajian	9
1.4	Skop kajian	10
1.5	Limitasi kajian	11
1.6	Kesimpulan	12

BAB 2 METODOLOGI KAJIAN

2.0	Pengenalan	13
2.1	Lokasi kajian	13
2.2	Data primer	14
2.3	Data sekunder	16
2.4	Kesimpulan	16

BAB 3 HASIL DAPATAN KAJIAN

3.0	Pengenalan	17
3.1	Temuramah	17
3.2	Eksperimen	22
3.3	Pemerhatian	24
3.4	Data sekunder	25

BAB 4 CADANGAN PROJEK

4.0	Pengenalan	27
4.1	Reka bentuk Karakter	28
4.2	Sinopsis	28
4.3	Lakaran karakter	29
4.4	Lakaran Persekitaran	30

4.5	Simbol Salah Dan Betul	33
4.6	Lakaran Kenderaan	34
4.7	Tinjauan	36
4.8	Kesimpulan	38

BAB 5 TUNTUTAN

5.0	Pengenalan	39
5.1	Latar belakang	39
5.2	Abstrak	40
5.3	Tuntutan	41
5.4	Lukisan teknikal	43

BAB 6 KESIMPULAN

6.1	Kesimpulan	45
-----	------------	----

BIBLIOGRAFI	46
--------------------	----

LAMPIRAN	50
-----------------	----

ABSTRAK

Kanak-kanak mudah terpengaruh dengan animasi yang dipaparkan di televisyen. Mereka kebiasaannya akan mengikut aksi dan reaksi yang disampaikan. Fokus utama kajian ini adalah untuk mengaplikasikan teknik animasi 2d dalam kempen kesedaran tentang keselamatan jalan raya untuk kanak-kanak.

ABSTRACT

Children are intrigue when watching animated cartoon on television. They usually inclined to follow and learn what the cartoons had been presented. The main objective of this research is to establish the use of 2d animation technique on safety awareness campaigns for children.

BAB 1

LATAR BELAKANG KAJIAN

1.0 PENGENALAN

Animasi merupakan satu proses dalam memberikan pergerakan ataupun ‘nyawa’ kepada sesuatu karakter ataupun objek. Tujuan utama penghasilan animasi adalah untuk menghiburkan penonton, dan ia juga boleh menjadi sebagai salah satu kaedah dalam menyampaikan maklumat.

Dalam kajian ini pengkaji akan mengaplikasikan animasi sebagai medium penyampaian maklumat mengenai kempen keselamatan jalan raya untuk kanak-kanak, kerana pengkaji melihat animasi mampu menjadi daya tarikan dalam memberi kesedaran kepada kanak-kanak mengenai keselamatan ketika berada di jalan raya.

Di Malaysia, pelbagai kes kemalangan jalan raya yang melibatkan kanak-kanak telah dikesan, dan kempen-kempen kesedaran juga giat dijalankan.

Mengikut sumber daripada *The United Nations Children's Fund (UNICEF)*, iaitu satu pertubuhan yang memperjuangkan hak kanak-kanak, menyatakan :

"Setiap tahun ratusan ribu kanak-kanak mati akibat kecederaan, manakala yang cedera parah juga tidak terhitung jumlahnya. Kebanyakan kecederaan ini menyebabkan hilang upaya kekal dan kerosakan otak. Kecederaan yang paling kerap berlaku adalah disebabkan oleh jatuh, terbakar, lemas dan kemalangan jalan raya."

Sumber : <http://www.unicef.org/malaysia>

Sumber daripada *Myhealth* pula menyatakan :

"Mangsa jalan raya biasanya kanak-kanak. Mereka mungkin terdiri daripada pejalan kaki, penumpang kereta atau bas dan pembonceng motosikal. Kemalangan jalan raya boleh mengakibatkan pelbagai kecederaan. Di Malaysia, pengunggang dan pembonceng motosikal merupakan pengguna yang paling ramai menderita akibat kecederaan dan kematian."

Sumber : <http://www.myhealth.gov.my>

Kanak-kanak kebiasaannya, mudah tertarik untuk melihat animasi malah mereka lebih cenderung untuk mengikut apa yang mereka tonton. Oleh yang demikian, dalam kajian ini, tumpuan diberikan terhadap penghasilan karakter, persekitaran tempat serta aspek-aspek lain yang mampu menjadi daya penarik dalam penghasilan kempen ini.

1.1 PENYATAAN MASALAH

Kajian ini dilakukan untuk mengatasi masalah yang telah dikesan, iaitu pengkaji melihat masih kurang pengaplikasian animasi dalam kempen keselamatan jalan raya untuk kanak-kanak. Oleh itu, kajian ini dilakukan untuk mengaplikasikan animasi sebagai medium penyampaian maklumat mengenai tip keselamatan jalan raya kepada kanak-kanak.

Selain itu kajian ini juga dilakukan kerana permasalahan yang timbul ekoran kurangnya ikon animasi atau simbol rekaan tempatan yang boleh dijadikan maskot kepada kanak-kanak agar mereka lebih terdorong untuk mengikut apa yang disampaikan.

1.2 OBJEKTIF KAJIAN

- i. Mengenalpasti masalah yang terdapat pada kempen keselamatan jalan raya untuk kanak-kanak.
- ii. Menganalisa kesesuaian karakter animasi yang akan dihasilkan dalam kempen keselamatan jalan raya untuk kanak-kanak.
- iii. Mengaplikasikan karakter animasi sebagai daya tarikan terbaru didalam kempen keselamatan jalan raya.

1.3 KEPENTINGAN KAJIAN

Kajian ini amat penting dalam mendidik kanak-kanak mengenai keselamatan di jalan raya dengan mengaplikasikan karakter animasi sebagai salah satu daya tarikan terbaru dalam mendidik kanak-kanak agar lebih berhati-hati di jalan raya.

Kajian ini juga dilakukan untuk menghasilkan animasi yang bukan hanya untuk hiburan, malah untuk memberi pengetahuan serta pengajaran kepada penonton. Pengkaji juga ingin mempelbagaikan lagi cara

penyampaian kempen keselamatan jalan raya untuk kanak-kanak dengan menggunakan animasi sebagai medium penyampaian.

Pada masa kini, kebanyakan ibu bapa mungkin terlepas pandang dalam memberi kesedaran kepada anak-anak mereka mengenai keselamatan di jalan raya, oleh yang demikian, kajian ini dilakukan dengan menghasilkan animasi mengenai keselamatan jalan raya untuk kanak-kanak, agar secara tidak langsung ia dapat memberi pendedahan kepada kanak-kanak tentang keselamatan jalan raya.

Kajian ini juga berkemungkinan mampu memberi idea baru kepada animator serta mereka yang terlibat didalam bidang animasi untuk menghasilkan lebih banyak animasi yang berbentuk ilmiah untuk mendidik kanak-kanak.

1.4 SKOP KAJIAN

Kajian ini dibuat dengan memfokuskan kepada kempen-kempen serta iklan keselamatan jalan raya untuk kanak-kanak yang sedia ada sebagai kajian kes untuk menganalisa karakter yang digunakan dalam menghasilkan kempen berkenaan. Pengkaji juga akan memfokuskan kepada kesesuaian karakter untuk dijadikan ikon yang akan digunakan dalam menghasilkan kempen keselamatan ini.

Selain itu, pengkaji juga akan membuat kajian mengenai jalan cerita yang akan dihasilkan kerana pemilihan jalan cerita yang menarik juga mampu memberi kesan yang positif terhadap kempen yang akan dilaksanakan.

1.5 LIMITASI KAJIAN

Kajian ini akan memfokuskan mengenai proses dalam mendapatkan maklumat dan menganalisa data berkenaan serta perkembangan idea untuk menghasilkan animasi yang memenuhi kehendak kanak-kanak.

Pengkaji telah memilih sasaran penonton iaitu kanak-kanak berumur lingkungan 4 hingga 12 tahun. Hal ini kerana, golongan mereka lebih gemar menonton animasi dan kempen ini dipilih untuk membantu dalam memberi pendedahan kepada kanak-kanak mengenai keselamatan di jalan raya.

1.6 KESIMPULAN

Kesimpulannya, pada akhir kajian ini, pengkaji dapat menghasilkan sebuah animasi berbentuk eksperimental yang berkonsepkan ilustrasi kanak-kanak. Animasi yang dihasilkan juga, bukan sahaja mampu menjadi hiburan, malah dapat memberi kesedaran kepada kanak-kanak tentang keselamatan ketika berada di jalan raya.

Oleh yang demikian, kajian mengenai minat kanak-kanak amat penting untuk menarik minat mereka agar mengikut aksi yang dipaparkan demi menjaga keselamatan mereka ketika berada di jalan raya.

BAB 2

METODOLOGI PENYELIDIKAN

2.0 PENGENALAN

Pada peringkat permulaan pengkaji akan menjalankan kajian ini terhadap pelajar di salah sebuah tadika di daerah Kota Samarahan kerana mereka adalah golongan sasaran dalam kajian ini. Selain itu pengkaji juga akan membuat analisa daripada data yang diperolehi.

Kaedah kualitatif yang digunakan ialah melalui temuramah, eksperimentasi dan pemerhatian. Bagi data sekunder pula diperolehi daripada internet dan bahan bacaan.

2.1 LOKASI KAJIAN

Lokasi kajian adalah tempat yang akan pengkaji lakukan kajian dalam proses untuk mengumpulkan maklumat. Dalam kajian ini pengkaji telah memilih untuk melakukan kajian di salah sebuah sekolah tadika sekitar daerah Kota Samarahan.

2.2 DATA PRIMER

2.2.0 TEMURAMAH

Dalam kajian ini pengkaji akan menjalankan kaedah temuramah terhadap kanak-kanak berumur antara 4 hingga 12 tahun yang merupakan golongan sasaran dalam kajian ini.

Dalam temuramah berkenaan pengkaji akan mempertontonkan beberapa kempen keselamatan jalan raya untuk kanak-kanak dan akan bertanya beberapa soalan mengikut keperluan penyelidikan untuk mengenal pasti masalah, komen atau pandangan mereka mengenai perwatakan karakter serta kecenderungan mereka terhadap sifat karakter yang disukai.

2.2.1 EKSPERIMEN

Eksperimen dijalankan bertujuan untuk mendapatkan kaedah yang sesuai digunakan berpadukan kepada pendapat yang telah diberikan oleh golongan sasaran.

Eksperimen ini dijalankan dengan menggunakan tiga *software* iaitu *Adobe Flash*, *Adobe After Effect* dan *Toon Boom*. Ini adalah bagi mendapatkan *software* yang paling sesuai untuk digunakan bagi menghasilkan animasi ini.

2.2.2 PEMERHATIAN

Kaedah pemerhatian digunakan dengan mendapatkan iklan dan kempen keselamatan jalan raya untuk kanak-kanak yang sedia ada bagi membuat analisa mengenainya.

Pemerhatian juga dilakukan untuk mendapatkan kesan atau keputusan ke atas eksperimen yang telah dijalankan. Ini membantu dalam mendapatkan maklumat yang lebih berkesan mengenai penghasilan karakter yang bersesuaian. Sepanjang pemerhatian, data-data akan direkod sebagai hasil dapatan kajian.

2.3 DATA SEKUNDER

Kaedah sekunder merupakan satu kaedah yang berasaskan sumber pembacaan yang membantu proses untuk mendapatkan data dan juga idea, serta penyelidikan bertulis sebagai sumber maklumat berdasarkan fakta. Data sekunder diperoleh daripada sumber-sumber lain seperti rekod, jurnal dan internet. Kaedah pengumpulan data sekunder adalah melalui pemerhatian dan pembacaan daripada buku-buku ilmiah, surat khabar, majalah, buku-buku yang berkaitan dengan animasi dan sebagainya.

2.4 KESIMPULAN

Kaedah kajian yang digunakan ini adalah untuk mendapatkan sumber maklumat untuk dijadikan rujukkan kepada pengkaji. Semua maklumat dan data yang diperolehi akan di analisa untuk mendapatkan kesimpulan yang tepat bagi menghasilkan animasi yang berkualiti pada akhir kajian ini.

Data dan maklumat yang di peroleh akan digunakan sepenuhnya agar animasi yang dihasilkan mampu memberi kesan yang positif kepada penonton.

BAB 3


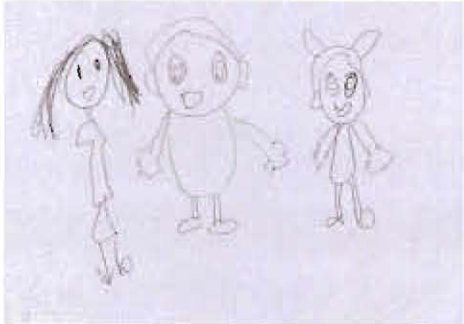

HASIL DAPATAN KAJIAN

3.0 PENGENALAN

Bab ini menerangkan tentang hasil dapatan kajian yang diperolehi daripada kaedah kajian yang telah dijalankan. Maklumat dan data analisa yang telah diperolehi dijadikan rujukkan sebagai sumber utama dalam meneruskan penyelidikan dan seterusnya penting sebagai garis panduan dalam melengkapkan kajian ini.

3.1 TEMURAMAH

Melalui temuramah yang telah dijalankan, dengan memilih pelajar tadika sebagai responden, pengkaji mendapati terdapat beberapa aspek yang perlu teliti untuk menghasilkan animasi yang berkualiti. Hasil daripada temuramah, pengkaji telah membuat analisa dan mengambil beberapa lukisan kanak-kanak berkenaan untuk dijadikan rujukan.

Klasifikasi	Sifat
<p>Karektor</p>   	<ul style="list-style-type: none"> i. Senyum ii. Karakter manusia iii. Karakter manusia + kucing, rama-rama (fantasi) iv. Orang lidi v. Comel vi. Haiwan vii. (rama-rama, kucing, ular, naga) viii. Berpetak (segi empat, segitiga, bulat)